



Surabaya, 6 April 2022

## SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

“Menuju Indonesia Bangkit dan Tangguh melalui Riset dan Pengabdian berbasis Teknologi”



# KEEFEKTIFAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS IV SD

**Ella Aprilia Endahwati**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Email : [Ellaaprilia822@gmail.com](mailto:Ellaaprilia822@gmail.com)

### Abstrak

Pentingnya keterampilan menulis narasi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Di Indonesia masih rendah minat siswa dalam keterampilan menulis narasi. Hal ini disebabkan pembelajaran yang monoton dengan penggunaan media yang kurang bervariasi. Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian Kuantitatif jenis *Quasi Experiment*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV. Sampel penelitian ini menggunakan siswa kelas IV-A sebagai kelas control dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-probability Sampling dengan bentuk Sampling Total. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada efektifitas media *puzzle* terhadap keterampilan menulis narasi.

**Kata kunci** : media *puzzle*, keterampilan menulis narasi.

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

### PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting diberikan kepada siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Zulela (2012:4) berpendapat bahwa : pembelajaran Bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Di samping itu, dengan pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap hasil karya sastra Indonesia. Standar kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan kualifikasi minimal peserta didik, yang menggambarkan penguasaan keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap Bahasa dan sastra Indonesia. Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan manusia untuk berinteraksi dengan

sesama. Bahasa terbentuk menjadi dua yaitu bahasa lisan dan tulisan. Bahasa yang lebih sering digunakan oleh manusia yaitu Bahasa lisan dibandingkan Bahasa tulisan. Karena manusia lebih mampu berbahasa lisan daripada tulisan. Sejak lahir kita semua telah diajarkan berbahasa. Bahasa yang diajarkan yaitu lisan, keterampilan berbicara dengan berjalannya kehidupan berkembang berlangsung normal. Tetapi selain keterampilan berbicara ada juga keterampilan menulis yang harus dimiliki oleh siswa.

Keterampilan menulis adalah keterampilan menuangkan ide atau gagasan dalam penyampaian informasi berupa tulisan. Keterampilan menulis merupakan salah satu dalam keterampilan berbahasa. Melalui kegiatan menulis, seseorang dapat menyampaikan informasi kepada pembaca. Menurut Parera (dalam Aljalita, 2015, hlm. 2) menyatakan keterampilan menulis adalah keterampilan dengan menggunakan ejaan, tanda baca, pembentukan kata, penggunaan kalimat, pemilihan kalimat, pemilihan kata pengefektifan kalimat, membahasakan pikiran dengan cermat, tepat, logis, dan konsisten. Dalman (2015:5) mengungkapkan, menulis adalah proses penyampaian pikiran, anganangan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan/yang bermakna. Dalman (2015:106) menyebutkan bahwa karangan narasi adalah karangan yang berusaha menciptakan, mengisahkan, dan merangkaikan tindak-tanduk manusia dalam sebuah peristiwa atau pengalaman manusiadari waktu ke waktu, juga di dalamnya terdapat tokoh yang menghadapi suatu konflik yang disusun secara sistematis. Kegiatan menulis narasi adalah kegiatan yang dapat dilakukan dalam menuangkan ide atau gagasan, serta menyampaikan atau membalas perasaan dalam bentuk tulisan dengan maksud menghadirkan angan-angan pembaca sederet peristiwa yang biasanya memuncak pada kejadian utama.

Didalam kegiatan menulis memerlukan sebuah bantuan yang dinamakan media pembelajaran. Media yang digunakan adalah media *puzzle*. media *puzzle* adalah potongan-potongan gambar acak yang disusun menjadi satu gambar utuh. Menurut Heru Kurniawan (2019 :1), *Puzzle* adalah kegiatan dimana siswa membongkar dan menyusun pola. Pola yang dimaksud adalah pola kegiatan yang berisikan potongan-potongan gambar disusun menjadi gambar yang utuh yang digunakan sebagai acuan dalam belajar. *Puzzle* bertujuan untuk meningkatkan minat dan semangat siswa, selain itu membuat pembelajaran lebih menyenangkan serta menumbuhkan sikap kerjasama antar siswa dalam penyusunan menjadi sebuah gambar yang utuh. Selain penggunaan media *puzzle* sebagai media pembelajaran juga akan membuat siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa akan memperoleh gambaran tentang apa yang akan mereka tulis dalam karangan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan sebuah penelitian dengan mengangkat judul “KEEFEKTIFAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS IV SD”. Dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan menulis karangan narasi sebelum menggunakan media *Puzzle*. Untuk mengetahui proses pembelajaran penerapan media *Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental adalah penelitian yang bertujuan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap suatu bentuk perilaku tertentu pada subjek penelitian (Ali dan Asrori, 2017:74).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dan yang akan digunakan yaitu penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan bentuk *Posttest-Only Control Group Design*. Penelitian menggunakan jenis penelitian eksperimen karena ingin membuktikan hubungan sebab-akibat dua variabel.

Pada penelitian ini diberikan perlakuan dengan memanfaatkan media pembelajaran *puzzle* untuk kelompok eksperimen pada keterampilan menulis deskripsi sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode ceramah pada materi yang sama. Selanjutnya kedua kelompok diberikan tes akhir.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah Nonprobability sampling, Nonprobability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/ kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2016: 118) dengan jenis sampling jenuh, karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes. Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2012: 67). Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji hipotesis dan uji T.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini membahas tentang keefektifan media *Puzzle* terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *Puzzle* terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SD. Sampel dalam penelitian

ini adalah siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis *Quasi Eksperimental Design* dengan bentuk *Posttest-Only Control Group Design*.

Teknik posttest merupakan teknik pengambilan nilai setelah diberi perlakuan. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari nilai siswa yang sudah diberi perlakuan. Nilai hasil posttest diambil dari hasil pengerjaan soal oleh siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran. Nilai posttest kelas eksperimen diperoleh nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 100. Sedangkan nilai Kelas kontrol diperoleh nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 90.

Peneliti melakukan uji normalitas pada kelas eksperimen dan kontrol. Pada uji normalitas hasil *post test* kelas eksperimen memiliki nilai  $0,400 > 0,05$  sedangkan *post test* kelas kontrol memiliki nilai sig  $0,276 > 0,05$  maka dapat disimpulkan dari data tersebut berdistribusi normal. Kemudian peneliti melakukan uji homogenitas setelah penelitian ditemukan nilai sig Based on Mean  $0,081 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas *post-test* eksperimen dan *post-test* kelas kontrol adalah sama atau homogen.

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, peneliti melakukan uji hipotesis yaitu dengan menggunakan uji *independent sample t-test* yang dimana ditemukan hasil nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada keefektifan penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD.

Hal ini terjadi karena menggunakan media pembelajaran yang tepat, sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal tersebut sependapat dengan (Susilana, 2009) fungsi media pembelajaran dalam proses belajar itu tidak hanya sebagai alat bantu guru melainkan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran, sedangkan manfaat media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, minat belajar, rasa ingin tahu dan interaksi sosial pada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media *Puzzle* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan keterampilan menulis karangan narasi. Penggunaan media dapat dikatakan efektif karena ada beberapa faktor yang timbul dari adanya gejala yang muncul, dalam arti adanya perbedaan hasil keterampilan menulis karangan narasi siswa yang diberi perlakuan media *Puzzle* dan hanya diberi perlakuan secara konvensional.

Perbedaan keterampilan menulis narasi yang diajarkan kepada siswa menggunakan media *Puzzle* mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan yang belum menggunakan media *puzzle*. Dalman (2015:3) menyatakan, menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Dapat dilihat dari siswa yang diberi perlakuan media *Puzzle* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran pada siswa yang tidak mendapatkan perlakuan. Dengan adanya perlakuan membuat siswa mendapatkan imajinasi lebih tinggi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan bahwa media *Puzzle* efektif terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas IV SD. Hal ini berhubungan dengan meningkatnya kemampuan menulis narasi setelah diberi perlakuan menggunakan media *Puzzle* dibanding dengan pembelajaran konvensional. Hal ini telah dibuktikan pada hasil uji-t yang dilakukan terhadap hasil *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aljalita, L. O. R. (2015). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Melalui Model Kooperatif Tipe Round Table pada siswa kelas X-1 SMAN Kulisusu Barat. *Jurnal Humanika*, 3(15), 1-14.  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jli/article/view/7490/5173%0A%0A>
- Semi, M.A (2007). *Dasar-dasar Kemampuan Menulis*, Bandung : Angkasa.
- Susilana, R.; C. R. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima.
- Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dalman.(2016). *Keterampilan menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kusumaningsih, Dewi, dkk. (2013). *Terampil Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Patmonodewo.2015.[http://www.academia.edu/9717051/Pengertian\\_Mediapuzzlepintar\\_Menurut\\_Patmonodewo\\_Misbach](http://www.academia.edu/9717051/Pengertian_Mediapuzzlepintar_Menurut_Patmonodewo_Misbach). di akses pada tanggal 08/10/2016.
- Zulela. (2012). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra Di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.